

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2000-157744

(P2000-157744A)

(43) 公開日 平成12年6月13日 (2000. 6. 13)

(51) Int. Cl. ⁷	識別記号	F I	テマコード (参考)
A 6 3 F 13/00		A 6 3 F 9/22	K 2 C 0 0 1
// A 6 3 F 1/04		1/04	W
			Z

審査請求 有 請求項の数33 O L (全 24 頁)

(21) 出願番号 特願平11-74631

(22) 出願日 平成11年3月18日 (1999. 3. 18)

(31) 優先権主張番号 特願平10-271888

(32) 優先日 平成10年9月25日 (1998. 9. 25)

(33) 優先権主張国 日本 (J P)

(71) 出願人 000105637

コナミ株式会社

東京都港区虎ノ門四丁目3番1号

(72) 発明者 山田 信洋

東京都新宿区西新宿4丁目15番3号 株式

会社コナミコンピュータエンタテインメント

ジャパン新宿事業所内

(74) 代理人 100071272

弁理士 後藤 洋介 (外1名)

Fターム (参考) 2C001 AA00 AA17 BB00 BB02 BB05

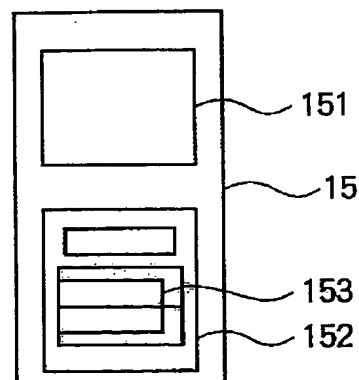
CA00 CA09 CB01 CB08 CC03

(54) 【発明の名称】 記録媒体、記憶装置、及び、ゲーム装置

(57) 【要約】

【課題】 複雑なルールのカードゲームを初心者でも、ゲーム機を使用して楽しめ、且つ、ゲームを種々変化に富むものにすることができるプログラムを格納した記録媒体、記憶装置、及び、ゲーム機を提供することである。

【解決手段】 カードゲームに使用されるカードの中に、競技環境をあらわすフィールドカードを含ませ他のクリーチャーカードの能力指数を各競技環境毎に異ならせると共に、各クリーチャーカードの能力指数を攻撃側で使用される場合と、防御側で使用される場合とで、変化させることにより、カードゲームをバラエティに富んだものにすることができる。これらフィールドを競技環境データとして格納すると共に、攻撃、防御において変化する能力指数を環境能力指数データとして格納した記録媒体、記憶装置、及びゲーム機が得られる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 プレイヤー間で、それぞれ定められた能力を備えたカードを出し合って競技するカードゲームに使用するプログラムを格納し、コンピュータにより読み取り可能な記録媒体において、互いに異なる複数の競技環境を設定すると共に、前記各カードに対して、前記各競技環境に応じて変化する能力をあらわす能力指数を環境能力指数データとして格納しておき、前記プログラムは、選択された前記競技環境のもとで、前記環境能力指数データを参照して、前記カードゲームを前記コンピュータ上で実行するように、構成されていることを特徴とする記録媒体。

【請求項2】 請求項1において、前記プレイヤーにおいて使用される各カードは、攻撃側または防御側のいずれかとして使用され、前記プログラムは、各カードが前記攻撃側として使用される場合と、前記防御側として使用される場合とを判別、認識できるように、構成されていることを特徴とする記録媒体。

【請求項3】 請求項2において、前記攻撃側で使用される場合と、前記防御側で使用される場合とにおいて、前記各カードの前記環境能力指数データが異なるように、設定されており、前記プログラムは、前記攻撃側と前記防御側で使用される場合における前記環境能力指数データに基づいて前記カードゲームを実行するように、構成されていることを特徴とする記録媒体。

【請求項4】 請求項1乃至3のいずれかにおいて、前記プログラムは、前記カードのうち、特定のカードの組合せによって、当該特定カードとは異なる新たなカードを生成する処理を行うことを特徴とする記録媒体。

【請求項5】 請求項1乃至4のいずれかにおいて、前記カードのうち予め定められたカードに対して、互いに申し合った前記カードに対して予め定められた作用を与えておき、前記プログラムは、当該予め定められたカードの出現の際、前記予め定められた作用を実行する処理を行うことを特徴とする記録媒体。

【請求項6】 請求項5において、前記予め定められたカードに対して、前記予め定められた作用として、相手側からの攻撃／防御の一時的禁止機能を与えておき、前記プログラムは、当該予め定められたカードの出現の際、前記一時的禁止機能を実行する処理を行うことを特徴とする記録媒体。

【請求項7】 請求項1乃至6のいずれかにおいて、前記カードには、競技環境を変化させるためのカードが含まれていることを特徴とする記録媒体。

【請求項8】 請求項2において、前記プログラムは、前記攻撃側と前記防御側をプレイヤーによって指定できるように構成され、当該攻撃側と防御側とを表示させる表示機能を備えていることを特徴とする記録媒体。

【請求項9】 請求項8において、前記攻撃側のときと前記防御側のときとでは、前記カードの表示態様が異なる

っていることを特徴とする記録媒体。

【請求項10】 請求項3乃至9のいずれかにおいて、前記プログラムは、前記攻撃側において、相手側のどのカードを攻撃するかを選択できるように、作成されていることを特徴とする記録媒体。

【請求項11】 請求項3乃至10のいずれかにおいて、前記プログラムは、戦闘の際、攻撃／防御との組み合わせに応じた異なる処理ルーチンを有していることを特徴とする記録媒体。

10 【請求項12】 プレイヤー間で、それぞれ定められた能力を備えたカードを出し合って競技するゲームに使用される記憶装置において、互いに異なる競技環境が設定されており、前記各カードに対して、前記各競技環境に応じて変化する能力をあらわす能力指数を環境能力指数データとして格納された格納領域を備えていることを特徴とする記憶装置。

20 【請求項13】 請求項12において、前記格納領域は、前記各カードが攻撃側と防御側として使用される場合における前記環境能力指数を、前記各カード毎に、攻撃環境指数データ及び防御環境指数データとしてそれぞれ格納していることを特徴とする記憶装置。

【請求項14】 請求項12または13において、前記各カードに対応した前記攻撃及び防御環境能力指数データは、互いに異なっていることを特徴とする記憶装置。

【請求項15】 請求項12乃至14のいずれかにおいて、更に、前記カードの特定の組合せに対して生成される新たなカードの環境能力指数データが前記格納領域に格納されていることを特徴とする記憶装置。

30 【請求項16】 請求項12乃至15のいずれかにおいて、前記格納領域に記憶された前記各カードの環境能力指数データとを参照して、前記ゲームを行うプログラムを格納するプログラム格納領域を備えていることを特徴とする記憶装置。

【請求項17】 プレイヤー間で、それぞれ定められた能力を備えたカードを出し合って競技するカードゲームを実行するゲーム装置において、互いに異なる競技環境を設定すると共に、前記各カードに対して、前記各競技環境に応じて変化する能力をあらわす能力指数を環境能力指数データとして格納しておき、前記環境能力指数データを参照して、選択された競技環境のもとで、前記カードゲームを行うためのプログラムを実行する実行手段と、当該プログラムの実行内容を画像表示する表示手段と、表示された画像に基づき、前記カードゲームに必要なコマンド及びデータを入力する入力手段とを有することを特徴とするゲーム装置。

50 【請求項18】 プレイヤー間で、それぞれ定められた能力を備えたカードを出し合って競技するカードゲームを実行するゲーム装置において、互いに異なる競技環境を設定すると共に、前記各カードに対して、前記各競技環境に応じて変化する能力をあらわす能力指数を環境能

力指数データを格納しておき、前記環境能力指数データを参照して、選択された競技環境のもとで、前記カードゲームを実行する実行手段と、実行内容を画像表示する表示手段と、表示された画像に基き、前記カードゲームに必要なコマンド及びデータを入力する入力手段とを有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 19】 請求項 18 において、前記環境能力指数は、攻撃側になった場合と、防御側になった場合とでは変化し、前記プログラムは、変化した能力指数に基いて、前記カードゲームを実行することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 20】 請求項 17 または 18 において、前記実行手段は、前記攻撃側及び前記防御側に対して、前記互いに異なる競技環境から選ばれた競技環境を設定し、当該設定され競技環境の下で、前記カードゲームを実行することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 21】 請求項 17 乃至 19 のいずれかにおいて、前記プログラムは、前記カードの特定の組み合わせに対して、組み合わせを構成するカードとは異なる新たなカードを生成する動作を行うことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 22】 プレイヤー間で、それぞれ定められた能力及び属性を備えたカードを手札から所定の場に出し合って競技するカードゲームを行うゲーム装置において、前記各プレイヤーの各ターンで複数枚のカードを前記場に出すことを許容するように構成されると共に、互いに異なる競技環境を設定して、前記各カードに対して、前記各競技環境に応じて変化する能力をあらわす能力指数を環境能力指数データとして格納する格納手段と、前記各ターンで前記場に出された前記環境能力指数データを参照して、選択された競技環境のもとで、前記カードゲームを実行する実行手段と、実行内容を画像表示する表示手段と、表示された画像に基き、前記カードゲームに必要なコマンド及びデータを入力する入力手段とを有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 23】 請求項 22 において、前記能力指数は、攻撃側になった場合と、防御側になった場合とで変化し、前記実行手段は、前記変化した能力指数に基いて、前記カードゲームを実行することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 24】 請求項 22 において、前記実行手段は、前記攻撃側及び前記防御側に対して、前記互いに異なる競技環境から選ばれた競技環境を設定し、当該設定され競技環境の下で、前記カードゲームを実行することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 25】 請求項 22 乃至 24 のいずれかにおいて、前記カードのうち予め定められたカードに対して、互いにし合った前記カードに対して予め定められた作用を与えておき、前記実行手段は、当該予め定められたカードの出現の際、前記予め定められた作用を実行する

処理を行うことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 26】 請求項 25 において、前記予め定められたカードに対して、前記予め定められた作用として、相手側からの攻撃／防御の一時的禁止機能を与えておき、前記実行手段は、当該予め定められたカードの出現の際、前記一時的禁止機能を実行する処理を行うことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 27】 請求項 26 において、予め定められたカードを配置するトラップカードゾーンが、前記手札を配置する特定ゾーン及び場のほかに設けられていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 28】 プレイヤー間で、それぞれ定められた能力及び属性を備えたカードを場に出し合って競技するカードゲームに使用するプログラムを格納し、コンピュータにより読み取り可能な記録媒体において、前記プログラムは、各プレイヤーが各ターンにおいて、複数枚のカードを場に出せるように構成されていることを特徴とする記録媒体。

【請求項 29】 プレイヤー間で、それぞれ定められた能力及び属性を備えたカードを場に出し合って競技するカードゲームを表示部に表示しながらプレイする画像表示装置において、前記各プレイヤーの各ターンで複数枚のカードを前記場に出すことを許容するように構成されると共に、互いに異なる競技環境を設定して、前記各カードに対して、前記各競技環境に応じて変化する能力をあらわす能力指数を環境能力指数データとして格納する格納手段と、前記各ターンで前記場に出された前記環境能力指数データを参照して、選択された競技環境のもとで、前記カードゲームを実行する実行手段と、実行内容を画像表示する表示手段と、表示された画像に基き、前記カードゲームに必要なコマンド及びデータを入力する入力手段とを備え、前記表示部には、前記各プレイヤーの手札を配置する特定ゾーン、前記場のほかに、前記場に配置されたカードに対して、予め定められた作用をもたらすカードを配置するためのトラップカードゾーンが表示されることを特徴とする画像表示装置。

【請求項 30】 請求項 29 において、前記実行手段は、予め定められた作用をもたらすカードの出現の際、前記予め定められた作用を実行処理することを特徴とする画像表示装置。

【請求項 31】 請求項 30 において、前記予め定められた作用は、相手側からの攻撃／防御を一時的に禁止する作用であることを特徴とする画像表示装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、コンピュータ上で、カードゲームを行うために用いられるプログラムを組み込んだ記憶媒体、記憶装置、及び、プログラムにしたがってカードゲームを行うゲーム装置に関する。

【0002】

【従来の技術】一般に、2人或いはそれ以上のプレイヤー間において、相互にカードを出し合うことによって、競技するカードゲームが米国特許第5662332号特許明細書（以下、引用例と呼ぶ）において提案されている。この引用例には、互いに異なる属性並びに能力を備えた複数枚のカードを各プレイヤーで用意しておき、これらカードを出し合って、相手のライフポイント（LP）を"0"にするようなゲームが開示され、当該カードゲーム自体は、Magic the Gatheringの名前で市販されている。

【0003】上記したゲームに使用されるカードは、互いに異なる属性、並びに、能力を備えた複数種類のカードに区分することができる。また、これらのカードは、各プレイヤー毎に、個別に購入、補充、或いは、交換することができるため、各プレイヤーの保持するカードは、同じとは限らない。したがって、このカードゲームでは、対戦相手となる双方の手持ちのカードによって、異なる展開、興趣を味わうことができると共に、カードを収集する楽しみをも味わえる。

【0004】上述した米国特許明細書には、前述したカードゲームをプログラムによって構成し、当該プログラムを用いて、コンピュータ上で行うことも示唆されている。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上記したカードゲームは、属性、能力等の異なるカードを多数使用すると共に、ルールも一般の人、或いは、子供には、複雑であるため、簡単には楽しめず、特定の熱練したゲームマニア間において愛好されるに止まっている。このため、上記カードゲームをそのままゲーム装置用のプログラムで実現したのでは、カードゲームの需要者の拡大は望めない。換言すれば、カードゲームをプログラムによって実現する場合、カードゲーム本来の興趣を保ったまま、ルール等を如何に簡略化するかが、大きな問題となる。

【0006】他方、ゲーム装置の愛好者の要求は、ゲームをより面白く、且つ、簡単に、高度な機能、及び、高度な遊戯方法を志向する傾向にあることは、否定できない。このような愛好者の要求に応えるために、カードゲーム自体のルールを複雑にすることも考えられるが、ゲームのルールを複雑化したのでは、前述したように、一部のゲームマニアだけが楽しむことができることになってしまい、初心者、子供等にとっては難しすぎて取り付きにくく、結果的には、カードゲームの一般化、及び、普及を妨げる結果となってしまふ。

【0007】したがって、この種のゲーム装置用カードゲームは、初心者、或いは、子供にも馴染み易く、且つ、ゲームマニアの要望にも応え得るものでなければならない。

【0008】本発明の目的は、カードゲームのルール

を、徒に、複雑化することなく、カードゲームをより多くの人が楽しめるように構成されたプログラムを格納したコンピュータによって読み取り可能な記録媒体を提供することである。

【0009】本発明の他の目的は、カードゲームにおいて、ゲーム環境を変化させ、ゲーム環境に応じて、各カードの強弱を変化させることができるようにすることにより、カードゲームの興趣を高めることができるプログラムを格納した記録媒体を提供することである。

10 【0010】本発明の更に他の目的は、攻撃と防御とを指定することによって、攻撃と防御において互いに異なる動作を実現することによって、カードゲームをより面白くできるプログラムを格納した記録媒体を提供することである。

【0011】本発明の他の目的は、上記したプログラムに特有のデータを格納した記録装置を提供することである。

【0012】本発明の更に他の目的は、前述したプログラムによってゲームを行うゲーム装置を提供することである。

【0013】

【課題を解決するための手段】本発明の一実施の態様によれば、プレイヤー間で、それぞれ定められた能力を備えたカードを出し合って競技するカードゲームに使用するプログラムを格納し、コンピュータにより読み取り可能な記録媒体において、互いに異なる複数の競技環境を設定すると共に、前記各カードに対して、前記各競技環境に応じて変化する能力をあらわす能力指数を環境能力指数データとして格納しておき、前記プログラムは、前記環境能力指数データを参照して、前記競技環境のうち、選ばれた競技環境の下で、前記カードゲームを前記コンピュータ上で実行する記録媒体が得られる。

【0014】更に、本発明の別の態様によれば、プレイヤー間で、それぞれ定められた能力を備えたカードを出し合って競技するゲームに使用される記憶装置において、互いに異なる競技環境を設定しておき、当該設定された各競技環境に応じて変化する能力をあらわす能力指数を環境能力指数データとして格納しておく格納領域とを備えている記憶装置が得られる。

40 【0015】このように、本発明では、競技環境に応じて、カードの能力指数を変化させることにより、カードゲームで使用される場のバリエーションを豊かにすることができ、プレイヤーのカードゲームに対する興味を掻き立てることができる。

【0016】また、本発明の更に他の態様によれば、前記カードのうち予め定められたカードに対して、互いに申し合った前記カードに対して予め定められた作用を与えておき、前記プログラムは、当該予め定められたカードの出現の際、前記予め定められた作用を実行する処理を行えるようにすることにより、カードゲームをよりス

リルに満ちたものにすることができる。

【0017】この場合、前記予め定められた作用には、相手側からの攻撃/防御の一時的禁止機能を含んでいる。

【0018】本発明の別の態様によれば、プレイヤー間で、それぞれ定められた能力を備えたカードを出し合っ
て競技するカードゲームを実行するゲーム装置におい
て、互いに異なる競技環境を設定すると共に、前記各カ
ードに対して、前記各競技環境に応じて変化する能力を
あらわす能力指数を環境能力指数データとして格納して
おき、前記環境能力指数データを参照して、前記カード
ゲームを実行する実行手段と、当該実行内容を画像表示
する表示手段と、表示された画像に基づき、前記カード
ゲームに必要なコマンド及びデータを入力する入力手段と
を有するゲーム装置が得られる。この場合、前記各プレ
イヤーの各ターンで複数枚のカードを前記場に出すこと
を許容することにより、前に出したカードの結果を利用
することができ、戦略性に富んだカードゲームが実現で
きる。

【0019】更に、本発明の別の態様によれば、プレイ
ヤー間で、それぞれ定められた能力及び属性を備えたカ
ードを手札から所定の場に出し合っ
て競技するカード
ゲームを行うゲーム装置において、前記各プレイヤーの手
札を配置する特定ゾーン、及び、当該特定ゾーンからの
カードを配置する場のほかに、前記場に配置されたカード
に対して、予め定められた作用をもたらすカードを配
置するトラップカードゾーンを備えていることを特徴と
するゲーム装置が得られる。このように、予め定められ
た作用をもたらすカードを所定のトラップカードゾーン
に配置しておくことにより、プレイヤーは、当該カード
の
もたらす作用も考慮した作戦を取る必要があるため、
スリルに富んだカードゲームを行うことができる。

【0020】

【発明の実施の形態】図1(A)及び(B)を参照する
と、市販されている携帯用ゲーム装置11を使用して本
発明に係るゲームを楽しむ形態が示されている。図1
(A)は、携帯用ゲーム機11に、本発明に係るカード
ゲームを記憶したカセット12を装着することにより、
プレイヤーが一人で本発明のカードゲームを楽しむ場合
を示しており、この場合、プレイヤーは、当該カセット
に格納されたプログラムによって動作する携帯用ゲーム
機11(以下では、コンピュータと呼ぶ)を仮想的な対
戦相手として、カードゲームを行うことになる。

【0021】一方、図1(B)は、二人のプレイヤー
が、それぞれ市販されている携帯用ゲーム機11を有し
ており、当該二人のプレイヤーの携帯用ゲーム機11間
を通信ケーブル13で接続した状態でプレイする場合を
示している。尚、図示された例は、携帯用ゲーム機11
間を通信ケーブル13で接続して、プレイする場合を示
しているが、携帯用ゲーム機11間を赤外線等によって

結合しても、同様にプレイできることは、言うまでもな
い。

【0022】図1(A)及び(B)に示された各携帯用
ゲーム機11は、よく知られているように、液晶によっ
て形成された表示画面、操作ボタン、及び、選択設定ボ
タンを備えており、且つ、各携帯用ゲーム機11内
には、カードゲームを行う際、当該カードゲーム用プロ
グラムを格納した本発明の記録媒体を内蔵したカセット1
2を各携帯用ゲーム機に装着されるものとする。

【0023】ここで、図2を参照して、カセット12内
に内蔵された記録媒体15の概念的な構成を説明してお
く。図示された記録媒体15は、半導体メモリによって
構成されたROM(Read Only Memory)からなり、当該記録媒体15は、カードゲーム用
プログラムを構成する一連の命令を格納した命令領域15
1と、カードゲームに必要な各種データを格納したデー
タ領域152とを有している。また、本発明に係る記録
媒体15には、本発明のカードゲームで使用される特有
なデータ(後述)を格納する部分データ格納領域153
を備えている。尚、データ領域152を構成する部分デ
ータ領域153については、カードゲームの説明の際
に、併せて説明する。

【0024】次に、図3を参照して、図1に示されたカ
セット12を装着してゲームを行う携帯用ゲーム機11
の構成を説明する。図示された携帯用ゲーム機11は、
例えば、特開平2-210562号公報に開示されてい
るように、表示画面を形成する液晶パネル21、操作ボ
タン及び選択設定ボタン等を配列した操作パネル22、
及び、CPU本体23とを備えている。CPU本体23
には、コネクタ24を介して、図2に示された記録媒体
15を内蔵したカセット12が装着される。

【0025】CPU本体23は、CPUコア26、当該
CPUコア26と操作パネル22との間に設けられたボ
ート27、CPUコア26に接続されたRAM28、C
PUコア26に接続されたROM30とを備えている。
更に、CPUコア26は、タイミング用、アドレス用、
及びデータ用のバッファ31、並びに、バスを介して、
コネクタ24に接続されている。また、CPUコア26
と液晶パネル21の間には、表示駆動回路35が設け
られている。更に、表示駆動装置35には、液晶パネ
ル21に表示すべきキャラクタを格納した表示RAM42
が表示RAMインタフェース40を介して接続されてい
る。

【0026】また、図示された携帯用ゲーム機には、通
信制御インタフェースを含む通信制御部50がCPU
コア26に接続されており、当該通信制御部50に接続さ
れたコネクタを通して対戦する相手側と接続できるよ
うに構成されている。尚、ROM30には、上記した液晶
パネル21、表示駆動回路35、通信制御部50等を制
御するOSが格納されているものとする。

【0027】図示した携帯用ゲーム機11に対して、本発明に係るカードゲームソフトを格納したカセット12が、コネクタ24を介して、CPUコア26に接続された状態で、電源投入或いはリセット操作が行われると、CPUコア26はROM30に格納されているOSを起動して、携帯用ゲーム機全体の初期化を行うとともに、カセット12に格納されている記憶媒体15内に格納されたカードゲームプログラムは、主記憶装置として動作するRAM28及び表示RAM42に展開される。この状態で、プレイヤーによる操作パネル22の操作内容にしたがって、CPUコア26は当該カードゲームのプログラムを実行すると共に、液晶パネル21上に、必要な表示データを表示する。

【0028】実際には、液晶パネル21上に表示される表示データに応じて、表示RAM42が表示RAMインタフェース40を介してアクセスされ、表示データに応じたキャラクタが表示RAM42から読み出され、表示駆動回路35を介して液晶パネル21上に、表示される。

【0029】以下、図4乃至図9を参照して、本発明に係るカードゲームで使用されるカードについて説明しておく。

【0030】まず、本発明のカードゲームでは、350種類のカードを各種類毎に99枚、合計34650枚のカードが用意されている。

【0031】これらのカードに関するデータは、図2に示した記録媒体15のデータ格納領域152に格納されており、カードゲームを行う際、少なくともその一部がCPU本体23のRAM28上に転送、格納されている。

【0032】ここで、本発明に係るカードゲームを概略的に説明しておく、当該カードゲームでは、各プレイヤーが、各カードを携帯用ゲーム機の液晶パネル21の所定場所（即ち、画面上の場）に、交互に出し合い、カードの優劣によって、相手のライフポイント（LP）を減少させることによって、ゲームが進行していく。この場合、本発明に係るカードゲームの特徴の一つは、各プレイヤーが、画面上の場に出されているカード毎に、攻撃、防御を指定でき、且つ、画面上の場に出されているカードに対して、一枚対複数枚のカードに対して攻撃、防御を指定でき、この結果、一枚対複数枚の対戦等、多種多様な対戦を可能にしていることである。

【0033】本発明に係るカードゲームのもう一つの特徴は、上記した350種類のカードの内、ゲーム中に設定された戦闘遊戯フィールド、即ち、競技環境をあらわすフィールドカードを6種類、用意していることである。より具体的に言えば、本発明の一実施形態の場合、フィールドカードとして、森をあらわすカード、荒野をあらわすカード、山をあらわすカード、草原をあらわすカード、海をあらわすカード、及び、闇をあらわす6種

類のカードが用意されており、カードゲーム中、通常のフィールド（ノーマルフィールド）とあわせて7種類のフィールドを設定できる。したがって、プレイヤーは、自己の所持するカードの各フィールドにおける攻撃及び防御能力指数を考慮して、カードゲームを楽しむことができる。

【0034】更に、本発明において、フィールドカード以外の残りのカードは、それぞれ能力、属性を備えた300種類のクリーチャーカードと、特定の状況において予め定められた機能を発揮する44種類の後方支援カードとに区分されている。

【0035】図4を参照すると、クリーチャーカードリストの一部が示されており、これらのカードに対して、実際には、カードに描かれたクリーチャーの属性等を考慮した名称がそれぞれ与えられているが、ここでは、簡略化のために、各カードの名称がA00-J09で示されている。尚、実際には、図示されたクリーチャーカードをも含めて、300種類のクリーチャーカードが用意されていることは、前述した通りである。

【0036】図4に示すように、各カードには、そのカードの能力（強さ）を示すポイント、即ち、能力指数が割当てられている。また、これらの能力指数は、クリーチャーの属性を考慮してフィールド（即ち、競技環境）毎に、異なっている。言い換えれば、能力指数は、競技環境に依存して変化するから、競技環境能力指数と呼ばれても良い。更に、図4に例示したカードの大部分は、攻撃に使用される場合と、防御に使用される場合とで、異なる能力指数を有している。

【0037】また、図4に示されたクリーチャーカードリストは、図2のデータ領域152の部分データ格納領域153にテーブルの形で格納されている。このことは、上記した競技環境、及び、攻撃、防御で変化する能力指数が、競技環境能力指数データとして、部分データ格納領域153に格納されていることを意味している。即ち、これらカードに関する競技環境能力指数データとして、記録媒体15の部分データ格納領域153に、各カード毎に割当てられたファイルmxxに格納されており、これらのファイルの少なくとも一部は、ゲーム開始の際、カセット12から携帯用ゲーム機内のRAM28に展開され、格納される。

【0038】上記したように、競技環境、即ち、フィールド毎に、各カードの能力指数を変化させると共に、攻撃、防御においても能力指数を異ならせることにより、カードゲームの興趣をより高めることができる。

【0039】図4に列挙されたカードは、通常のフィールド（即ち、ノーマルフィールド）をも含む全てのフィールドで、攻撃側或いは防御側の際に使用され、プレイヤーは、各フィールドにおいて、攻撃、防御のいずれかを指定して競技することができる。例えば、図4の最上段に上げられているカードA00は、3000ポイント

の攻撃能力指数と、2500ポイントの防御能力指数をノーマルフィールドにおいて有しているが、森のフィールドでは、3300ポイントの攻撃能力指数と、2500ポイントの防御能力指数を有している。以下同様に、カードA00の防御及び攻撃能力指数は、各フィールドで変化している。

【0040】図4に示されたカードリストからも明らかな通り、カードの中には、特定のフィールド内で、防御用として使用された場合に、高い防御能力指数を示し、攻撃用として使用された場合に、低い攻撃能力指数しか示さないカード、逆に、防御用として使用された場合に、低い防御能力指数しか示さないが、攻撃用として使用された場合、高い攻撃能力指数を指数カード等、極めてバラエティに富んだ能力指数が設定されている。したがって、クリーチャーカードの枚数を徒に増加させることなく、種々の形式でカードゲームを楽しむことができる。

【0041】図5及び6を参照すると、前述したカードの内、森及び山をあらわすフィールドカードがそれぞれ示されている。このようなフィールドカードが、プレイヤーによって出されると、競技環境は、フィールドカードによって定まるフィールドとなり、このフィールドに応じて、各クリーチャーカードの防御及び攻撃能力指数が変化する。

【0042】後述するように、この実施の形態では、ゲーム開始の際、場の環境は、ランダムに決定されるが、ゲーム開始後、先攻側が、フィールドカードを場に出すことによって出されたフィールドカードによって決められたフィールドを設定することができる。

【0043】図7を参照すると、後方支援カードの一例として、ブラックホールを描いたカードが示されている。後方支援カードは、当該カードに予め割り当てられた特定の機能によって、自他の場のカード、場、自他プレイヤーのライフポイント等に対し、直接影響を与えることができる。例えば、図7に示されたブラックホールカードは、画面上の場に出されているカードを画面上の場から消し去ることができる。

【0044】図8を参照すると、クリーチャーカードの一例が示されており、ここでは、「キーメイス」と名付けられたクリーチャーカードが例示されている。尚、図示されたクリーチャーカードの攻撃能力指数及び防御能力指数は、ノーマルフィールドで、400及び300ポイントにそれぞれ設定されている。

【0045】図9を参照すると、他のクリーチャーカードの例が示されており、図に示されたカードは、「かぜのぼんにん」と名付けられている。当該カードの攻撃能力指数及び防御能力指数は、ノーマルフィールドで、それぞれ、700及び900ポイントに設定されている。

【0046】次に、図10乃至図20を参照して、本発明に係るカードゲームを説明する。ここで、プレイされ

るゲームは、携帯用ゲーム機に展開されているプログラム（即ち、コンピュータ）と対戦するゲームであっても良いし、通信ケーブルを介して接続された他のプレイヤーと対戦するゲームであっても良いことは、前述した通りである。

【0047】まず、ゲームに先立ち、カセット12が携帯用ゲーム機に装着され、電源を投入することによってゲームが開始される。この場合、カセット12に収容された記録媒体15のプログラムの少なくとも一部が携帯用ゲーム機のRAM28内の予め定められた領域に展開される。

【0048】各プレイヤーが持っているカードは、「カバン」と呼ばれる収納部に保管されている。この収納部は、実際にはRAM28中の所定領域に設けられている。この実施の形態では、34650枚のうち、例えば、プレイヤーが最初にゲームを開始する時点で、予め300枚のカードをカバン内に用意するものとするが、カバン内のカードは、その後のコンピュータとの対戦又は他のプレイヤーとの通信対戦の結果により増加したり、減少させたりすることができると共に、他のプレイヤーと通信により交換することもできる。尚、ゲーム開始時の300枚のカードの組合せは、各カセット毎に異なるようにしても良い。

【0049】ゲーム開始の際、当該携帯用ゲーム機を保持しているプレイヤーが、コンピュータと対戦するか、他のプレイヤーと対戦するかを選択すると、図10に示すような画面があらわれる。以下では、対戦相手となるコンピュータ及び他のプレイヤーを単に対戦相手と呼び、図示された携帯用ゲーム機を操作してゲームを行うプレイヤーを当該プレイヤーと呼ぶ。

【0050】図10に示された表示画面には、カバン、デッキ、及び、デュエルの3つの選択肢が表示されており、図示された状態では、三角形形状の選択用カーソルがカバンの位置にある。図10の表示画面中の「カバン」の表示が選択されると、上記したカバン内のカードが順次表示される。一方、「デッキ」の表示が選択用カーソルによって選択されると、後述のように、プレイヤーの指示により、カバンから40枚のカードを取り出し、デッキが構成され、更に、「デュエル」の表示が選択されると、実際にゲームが開始される。

【0051】図10に示された状態で、カバンが選択されると、図11に示すように、カバンの内容が表示される。図11の右上に示された(1/70)の表示からも理解できるとおり、カバン表示画面は、第1から第70までのカバン表示画面があり、図11では、第1画面から第70画面のうちの第1画面が表示されている。図11に示された例の場合、番号1乃至5に対応するカードが、表示されていない。これは、これらの番号1乃至5に対応するカードを当該プレイヤーは、所持していないことをあらわしている。尚、番号1乃至5には、例え

ば、図4に示されたクリーチャーカードリストのA00からA04までの5枚のカードが配列されており、これらのカードがカバン内に所持されている場合には、カード番号のほかに、カード名、及び、枚数が表示される。

【0052】次に、当該プレイヤーは、カーソルをスクロールするか、表示画面を切り換えることにより、第2カバン画面に移り、番号6-10に対応する5枚のカードの番号、カード名、及び、枚数を表示する。以下、同様な操作を繰り返すことにより、第70画面まで表示すると、350番目の番号に対応するカード名及びカード枚数まで表示されることになり、これによって、カバンに所持されているカードを当該プレイヤー自身、認識することができる。

【0053】また、図11の下部に表示された「ディテイル」の表示は、当該表示が選択された場合、対応するカードの属性、能力等を詳細に表示させるための表示であり、また、「デッキにくわえる」の表示は、当該表示が選択された場合、カードをカバンからデッキ内に移すための表示である。

【0054】一方、図10に示された「デッキ」の表示が選択されると、当該プレイヤーは、カバンの中に所持されているカードの中から、40枚のカードを自分の意思で選択し、手持ちカードの山、即ち、デッキを作るための動作を行える状態になる。40枚デッキは、前述したように、当該プレイヤーの意思によって形成されても良いし、或いは、プログラムによって、自動的に形成されてもよい。後者の場合、プレイヤーは、自己のカバン内におけるカードを全て把握、乃至、認識しない状態でも、自動的に40枚のカードからなるデッキが形成され、カードゲームが開始されることになる。このことは、当該プレイヤーはカバンの内容及びデッキの内容を必ずしも確認することなく、直接、ゲームを開始しても良いことを意味している。

【0055】図12を参照すると、デッキを構成する手持ちカードの表示画面が示されている。デッキ中のカードを表示する表示画面は、図12の右上に示された(1/8)の表示からも明らかな通り、第1のデッキ表示画面から第8のデッキ表示画面まで、8枚に分割されており、図示された例は、第1のデッキ表示画面を示している。図からも明らかな通り、デッキ表示画面には、カードに割当てられた番号と、カード名が表示されている。図示された例の場合、210、161、192、192、及び144番のカードが、カバンから取り出されてデッキを構成していることを示しており、これらのカードは、それぞれ「スティング」、「マグネツ2号」、「キーメイス」、及び、「かぜのぼんにん」と名付けられたカード名を有していることが判る。尚、図12からも明らかなように、デッキ中には同一種類のカード(図示された例では、「キーメイス」)を複数枚選択しておくことができる。

【0056】デッキ表示画面の下部に示された「ディテイル」の表示が選択されると、対応するカードの能力等を確認することができ、他方、「デッキからはなす」を表示が選択されると、対応するカードをデッキからカバンに戻すことができる。

【0057】以下、同様に、デッキ表示画面を順次切り換えることにより、第8のデッキ表示画面まで表示することができ、これによって、プレイヤーは、デッキを構成する40枚の手持ちカードを確認できる。一方のプレイヤーについてのみ、説明したが、対戦相手においても、同様な手順により、デッキを構成する40枚の手持ちカードを用意する。

【0058】対戦するプレイヤーが、それぞれ40枚の手持ちカードからなるデッキを構成すると、対戦状態に入る。対戦状態に入ると、コンピュータが各対戦者のデッキからランダムに5枚のカードを選択し、裏返した状態で、表示画面上の特定ゾーンに並べる。この場合、各対戦者のカードが5枚ずつ、裏返しの状態で液晶パネルの特定ゾーンに並べられる。例えば、当該プレイヤーの5枚のカードを並べる特定ゾーンは、画面の下部分に設けられ、他方、対戦相手の特定ゾーンは、画面の上部分に設けられる。上記した画面上の特定ゾーンに並べられた5枚のカードを手札と呼ぶ。

【0059】図13を参照すると、プレイヤーと対戦相手の手札が特定ゾーンに並べられた状態が示されている。この図において、下側に、当該プレイヤーのライフポイント(LP)、及び、当該プレイヤーの5枚の手札が配列されており、上側に、対戦相手のライフポイント(LP)及び5枚の手札が配列されている。換言すれば、上下5枚のカードは、それぞれ特定ゾーンに配列されている。この状態では、プレイヤー及び対戦相手の手札は、小さな矩形形状によって示されているように、全て裏返しになっている。しかし、プレイヤーは、裏返しにされた自己の手札を一枚ずつ表向きにして、確認できるが、対戦相手は、当該プレイヤーのカードを見ることができない。

【0060】図示された例では、破線で示されたカーソルによって選択された当該プレイヤーの左端の手札が表示画面中央部分に表向きに表示されている。この例の場合、表向きにされた手札がキーメイスと呼ばれるカードであり、当該キーメイスは、図示された画面の左側、中央部に上段に示されているように、400の攻撃能力指数を有する一方、左側、下段に示されているように、300の防御能力指数を有している。更に、ゲーム環境は、画面、左側、上部に示されているように、普通のフィールドであることが判る。当該プレイヤーは、特定ゾーン内においてカーソルを移動させることにより、順次、自己の手札を一枚ずつ表向きにして、特定ゾーンに配列されている手札及びその能力指数等を確認する。図示されているように、ゲームの初期状態では、プレイヤ

ー及び対戦相手のライフポイント(LP)は、8000であることが判る。

【0061】図14を参照すると、図の下側プレイヤーが、カーソルを移動させて5枚の手札の中から右端に位置するカードを戦闘用カードとして一枚選択し、特定ゾーンより上側の領域に出した状態が示されている。ここで、当該プレイヤー及び対戦相手が5枚の手札を並べた特定ゾーンより、画面の内側に位置する領域を画面上の場と呼ぶものとする。

【0062】図14に示されているように、破線で示されたカーソル位置のカードの内容は、プレイヤー自身の画面上に表示されるが、対戦相手には表示されない。図14に示された例では、当該プレイヤーの右端に配置されたカードが、当該プレイヤーによって選択され、画面上の場に出されており、且つ、選択されたカードが、「かぜのばんにん」のカード名を有するカードであることが判る。図示された表示画面には、普通のフィールドにおける当該カードの攻撃能力指数(700)及び防御能力指数(900)が示されている。

【0063】プレイヤーは、選択したカードを場に出し、この状態で、プレイヤー及び対戦相手の一方が、「攻撃」又は「防御」のいずれかを選択する。「攻撃」であれば、カーソルで囲まれたカードは図15に示すように、縦長に表示され、他方、「防御」であれば、図16に示すように、カードは横長に表示される。尚、場に、カードが1枚も残されていない状態、或いは、場に1枚のカードが残されている状態だけではなく、複数枚のカードが残されている状態もありうる。例えば、双方のプレイヤーが共に防御のみを選択しつづければ場に残されているクリーチャーカードの数は、ターン毎に増えていくし、更に、一方のプレイヤーが勝ちつづければ、このプレイヤーの前の場に残されるカードは増加していく。このように、複数枚のカードが、画面上の場に残されている場合、各カードについて、攻撃、防御を指定する。

【0064】図15又は図16の状態で、対戦相手もカードを画面上の場に出し、当該プレイヤー及び対戦相手のいずれかが、攻撃を選択した場合に、図17に示す状態で、当該プレイヤー及び対戦相手との間で、戦闘が開始される。この戦闘は、後述するアルゴリズムにしたがって行われる。また、カードが画面上の場に出されると、プレイヤーの特定ゾーンには、一枚のカードが補充される。

【0065】図17を参照すると、当該プレイヤーが、図14に示された「かぜのばんにん」を選択し、他方、対戦相手が図13に示された「キーメイス」を選択し、且つ、当該プレイヤー及び対戦相手共、「攻撃」を選択した状態で、戦闘が行われた場合が示されている。図14からも明らかな通り、「かぜのばんにん」のカードは、ノーマルフィールドにおいて700ポイントの攻撃能力指数を有しており、一方、図13に示されているよ

うに、「キーメイス」のカードは、ノーマルフィールドにおいて400ポイントの攻撃能力指数を有している。したがって、図示された例では、「かぜのばんにん」のカードを出した当該プレイヤーが勝ち、両カードの攻撃能力指数の差、300ポイントが、対戦相手のライフポイント(LP)から差し引かれる。この結果、当該プレイヤーのライフポイント(LP)は、8000ポイントのままに保たれ、他方、対戦相手のライフポイント(LP)は、7700ポイントに減少する。

【0066】戦闘が終了すると、図15と同様な状態になる。しかし、戦闘の結果、勝った側のカードは表向きになり、場に残り、負けた側のカードは画面から消えてしまう。尚、攻撃を選択した場合において、対戦相手が複数のカードを前に出していた場合、いずれのカードに攻撃するかは、攻撃側が選択できる。

【0067】一回の戦闘が終了すると、デッキからカードが、プレイヤー及び対戦相手の特定ゾーンに1枚補充される。この戦闘を繰り返すことにより、プレイヤー、或いは、対戦相手のライフポイントが0になると、ゲームが終了し、ゲームに負けた側のデッキからカードが1枚選択されて、勝った側に移動してしまう。

【0068】尚、前述した例では、普通のフィールドにおける戦闘の場合について説明したが、当該ゲームには、先に述べたように、7つの競技環境、即ち、フィールドが用意されており、フィールド毎に、各カードの攻撃能力指数と防御能力指数とが異なっている。また、2枚のカードを重ねると違うカードになる融合、及び、対戦相手が攻撃/防御を一時的にできなくなるカード(トラップカード)も用意されている。融合を行った場合、画面上の場に出されたカードを2枚画面上で、重ね合わせることによって、2枚のカードは画面から消え、代わりに、消えた2枚のカードとは異なる別のカードが画面上に表示される。

【0069】次に、図18乃至20を参照して、本発明に係るカードゲームの手順をより具体的に説明する。

【0070】図18に示すように、ステップS1では、40枚のカードの手持ちカードのデッキを作り、続いて、40枚の手持ちカードからなるデッキをシャッフルした後、その内の5枚を取り出して、図13のように、特定ゾーンに5枚のカードからなる手札が配列される。言い換えれば、デッキを構成する40枚のカードの中から、手札を5枚ランダムに選択し、特定ゾーンに配列する。この状態では、フィールド、即ち、競技環境が、プログラムによってランダムに決定される。このようにして、カードゲームのための準備が終了する。

【0071】次に、ステップS2に示すように、先攻及び後攻が決定され、先攻側から手札が、特定ゾーンから一枚場に出される。この時、出されたカードに対して、図15又は図16に示すように、攻撃か、防御かの選択が行われた後、デッキの中からカードが一枚取られ、特

定ゾーンに補充される。

【0072】次に、後攻側では、ステップS3に示すように、先攻側と同様に、手札の中から、カードを一枚選択して、場に出し、これによって、図17に例示したように、先攻側と後攻側との間で戦闘が行われる。戦闘は、図19に示すようなフローチャートにしたがって行われ、戦闘が終了すると、後攻側のデッキからカードが、補充され、特定ゾーンに手札として配列される。

【0073】戦闘終了後、ステップS4に示すように、先攻側と後攻側におけるライフポイント（LP）が比較され、いずれか一方のLPが、0になるまで、ステップS3が繰り返される。

【0074】図19に示されているように、ステップS3に示された戦闘は、場に出されている全てのカードに対して、「攻撃」或いは「防御」の選択が行われたかどうか、ステップSa1において、チェックされる。

【0075】場に出ている全てのカードについて、「攻撃」或いは「防御」の選択が行われていれば、戦闘を終了させ、図18のステップS3に戻り、以後、先攻側、後攻側から交互にカードが場に出される。しかし、場に出ている全てのカードについて、「攻撃」又は「防御」の選択が行われていないカードが存在する状態では、ステップSa1に続いて、ステップSa2が実行される。ステップSa2では、先攻側或いは後攻側のいずれかで、「攻撃」が選択されているか否かが判定され、「攻撃」が選択されていると、図20に示す勝ち負け処理が実行される。攻撃側及び防御側のいずれにおいても、攻撃が選択されていない場合、図19のステップSa1に戻り、場に出ているカードの全てについて、攻撃或いは防御の選択が行われている場合には、戦闘を終了する。

【0076】図20に示された勝ち負け処理では、ステップSb1において攻撃対攻撃かどうか判定される。判定の結果、攻撃対攻撃であれば、ステップSb1は、ステップSb2に移り、ステップSb2では、先攻側及び後攻側におけるカードの攻撃能力指数が比較され、攻撃能力指数の高い方のカードを勝ちとし、低い方のカードを負けとする。更に、ステップSb2では、負けたカードを「墓場」に捨て、即ち、画面上から消去し、負けたカード側のライフポイント（LP）を戦闘に使用されたカードの攻撃能力指数の差だけ引き、続いて、図19のステップSa1に移行する。尚、「墓場に捨てる」とは、そのカードが当該ゲームの終了まで使用不能になるということであり、「かばん」内には、「墓場」に捨てられたカードは残っている。したがって、次のゲームでは、前回のゲームで「墓場」に捨てられたカードは使用可能となる。一方、ゲーム終了時に相手方に移動したカードは、「かばん」内から消される。

【0077】一方、ステップSb1において、先攻側及び攻撃側で、攻撃対攻撃が選択されていない場合、ステップSb3が実行される。ステップSb3では、先攻側

及び後攻側において攻撃対防御が選択されていないかどうか、及び、攻撃対防御が選択されている場合には、攻撃能力指数が、防御能力指数より大きいかが判定される。判定の結果、攻撃能力指数が防御能力指数を上回っている場合、攻撃側を勝ちと判定して、ステップSb4の処理を行う。

【0078】ステップSb4では、負けたカード、即ち、防御側のカードを「墓場」に捨てる。このように、防御を選択したプレイヤーが負けた場合、負けた防御側のライフポイント（LP）は、引かれず、そのまま維持されるが、当該ゲーム中における当該防御側のプレイヤーのカード数は、減少することになる。

【0079】一方、ステップSb3において、攻撃対防御が選択され、且つ、攻撃側が勝っていない場合、処理は、ステップSb5に移行する。ステップSb5において、防御側が勝っていることが検出されると、ステップSb6が実行される。ステップSb6では、防御能力指数と攻撃能力指数との差に応じたポイントを負けた側のライフポイント（LP）から差し引く。

【0080】ステップSb5において、攻撃対防御が選択されていないことが判定されると、ステップSb5の後に、ステップSb7が実行される。ステップSb7では、先攻側及び後攻側のいずれか一方は、攻撃を指定しているにも拘わらず、他方は、クリーチャーカードを場に出していないことを判定する。この場合、クリーチャーカードを出していない側のライフポイント（LP）を攻撃側の攻撃能力指数分だけ差し引く。

【0081】以後、図19のステップSa1に戻り、場の全てのカードについて、「攻撃」、「防御」の選択が行われたかどうか検出され、全てのカードについて、上記選択が行われた場合、戦闘を終了して、図18のステップS4に移行し、ライフポイント（LP）が0かどうかの判定が行われる。一方のプレイヤーのライフポイント（LP）が0になると、負けた方のプレイヤーから勝った方のプレイヤーへ、無作為に一枚カードを移す等の処理が行われる。このように、カードを移す場合、図18のステップS1において、負けた場合に、相手側に提供するカードを賭けの対象として、相手側に見せるようにしても良い。

【0082】以上述べたように、ゲーム上の戦闘は、先攻側及び後攻側のいずれか一方において攻撃が選択された場合にのみ行われ、先攻側及び後攻側の双方が防御を選択した場合には、戦闘は行われない。

【0083】以下、本発明に係るカードゲームにおける特殊動作並びにルールについて説明しておく。

【0084】まず、本発明に係るカードゲームでは、カードの融合によって、新たなカードを得ることができ。この融合の操作は、2枚のクリーチャーカードを重ねて場に配置することによって行われる。この融合は、カードを場に出す時に、既に自分のクリーチャーカード

が存在する場合や複数のクリーチャーカードが既に場に存在する場合に、有効な操作である。融合を行って成功した場合、即ち、融合可能な組み合わせと設定されたクリーチャーカードの組み合わせの場合、2つのカードから両カードとは別の種類のカードが生成される。大抵の場合、融合により得られるクリーチャーカードは融合前の2つのカードよりも能力値が優れたものになるように設定される。融合に失敗した場合、融合を試みたクリーチャーカードの一方若しくは両方が墓場へ送られる。

【0085】次に、フィールドカードを場に出すときの10 処理を説明する。図18に示されたステップS3において、クリーチャーカードの代わりに、フィールドカードが場に出された場合、該フィールドカードによってあらわされる環境に場が変更され、図19の勝ち負け処理において参照される各カードの攻撃・防御のパラメータが該当する環境における数値に変更される。この変更は他の環境を示すフィールドカードが場に出されるまで継続する。このことを図4と関連して説明すると、フィールドカードが出されると、当該フィールドカードであらわされる図4のフィールドにおける攻撃、防御能力指数が20 読み出され、当該攻撃、防御能力指数によってゲームが行われることを意味している。

【0086】また、ステップS3において、クリーチャーカードの代わりに後方支援カードを出した場合、カード固有の特殊な効果が発揮される。図7のブラックホールは一例であり、他にもクリーチャーの能力値に修正を加えるもの、当該プレイヤー又は対戦相手のライフポイントに直接影響を与えるもの等がある。

【0087】これらフィールドカード及び後方支援カードをステップS3において場に出した後、自分の場にク10 リーチャーカードが存在すれば続いて図19の戦闘フローチャートに移る。以後は双方のプレイヤーが共にクリーチャーカードを場に出したときの処理と同様である。

【0088】前述した実施の形態では、プレイヤーの各ターン毎に、クリーチャーカード、後方支援カード、及び、フィールドカードのいずれかを一枚、場に出す場合を前提にして説明したが、プレイヤーは、各ターン毎に、複数枚のカードを場に出せるようにしても良い。このように、一回のターンにつき、複数枚のカードを場に出せるようにすることにより、ゲームをより高度化する20 ことができる。

【0089】また、この例の場合、後方支援カードは、魔法カードと、トラップカードとを含んでいる。このうち、トラップカードは、図21に示されたトラップカードゾーン(TP)に配置され、相手がそのトラップカードの発動条件に合うカードを場に出したときに、効力を発揮する。ここで、具体的にトラップカードの例を上げると、直接、相手の攻撃を跳ね返して、攻撃したプレイヤーのライフポイント(LP)にダメージを与えるトラップカード、相手が攻撃を仕掛けてきて、且つ、当該相20

手のカードが2000ポイント以上の時に、当該相手のカードに勝つことができるトラップカード、相手側のカード同士に戦闘をさせるトラップカード、及び、攻撃に使用したカードの攻撃能力指数が低い時に効果を発揮するカード等が用意されている。トラップカードは、他のクリーチャーカードが場Fに出されるのと同様に、当該プレイヤーが自身のトラップカードゾーン(TP)に出される。このとき、プレイヤー自身は、トラップカードの内容を知ることができるが、対戦相手は、トラップカードゾーン(TP)にトラップカードが出されたことは分かるが、その内容を知ることにはできない。このため、各プレイヤーは、相手のトラップカードを予測して攻撃、防御を決定する必要があり、ゲームの面白さ及びスリルを味わうことができる。

【0090】更に、この実施の形態に係るカードゲームでは、後方支援カードとして、前述したように、魔法カードが用意されている。この魔法カードは、特定ゾーン(SP)内に手札にとして配列されている状態で選択された場合に、効力を発揮することができる。尚、魔法カードと同様に、フィールドカードも手札の状態を選択され、この状態で競技環境を変更しても良い。

【0091】魔法カードの具体的な例として、手札から選択された場合に、本来のライフポイント(LP)を回復する効力を備えた回復系カードがある。このような魔法カードを用意することにより、以下のようなカードゲームを楽しむことができる。

【0092】例えば、相手が回復系カードを選択した場合に、回復させず、逆にその分、相手のライフポイントを差し引くトラップカードをトラップカードゾーン(TP)に配置しているものとする。この状態で、相手側が上記した回復系の魔法カードを選択しても、当該の相手側におけるライフポイント(LP)の回復ができず、逆に、ライフポイント(LP)にダメージを与えることができる。

【0093】以下、図面を参照して複数枚のカードを一回のターンで出せる場合の動作を説明する。

【0094】図21を参照すると、本発明の他の実施形態に係るゲーム装置上の表示画面が示されている。図示された例では、5枚の手札を並べる特定ゾーン(SP)の横に、一枚のトラップカードを配置するトラップカードゾーン(TP)が設けられている。このように、この実施の形態では、トラップカードゾーン(TP)が、手札用の特定ゾーン(SP)及び戦闘を行うための場20

(F)のほかに設けられている点を一つの特徴としている。図示した例の場合、当該プレイヤー及び相手方双方とも、当該トラップカードゾーン(TP)上に、トラップカードを配置している。トラップカードゾーン(TP)に配置されたトラップカードの内容について、前述したように、各プレイヤー自身は、トラップカードの内容を知ることができるが、対戦相手は、相手のトラップ

カードが開かれるまで、その内容を知ることとはできない。

【0095】図21では、手前側の当該プレイヤーの場（F）に配置された3枚のカードが、相手側によって場に出されたカードよりも、明るくなっており、この図では、当該プレイヤーの場（F）に出されたカードが、相手側のどのカードと対戦させるか、即ち、相手側のどのカードを攻撃、又は、防御するのに使用される選択している状態が示されている。

【0096】より具体的に言えば、図示された画面上において、当該プレイヤーの場（F）に配置された3枚のカードのうち、左端のカードは横向きに配置され、防御が選択されており、当該プレイヤーの場（F）の中央に配置されたカードは、縦に配置されることにより、この中央カードに対しては攻撃が選択されていることが分かる。また、カーソルによって指示された右端のカードは、横向きに配置されており、防御が選択されている。

【0097】図示された状態では、攻撃が選択された中央カードの対戦相手となる相手側カードが、未だ決定されていない。このことを示すために、図示された例では、相手側の場（F）に配置された3枚のカードが暗く表示されている。一方、図21に示すように、当該プレイヤーが自分のカードに対して攻撃、防御を選択する状態の画面では、攻撃、防御が決定しているカードは明るく表示され、攻撃、防御が決定していないカードは、図21の相手側のカードと同様に暗く表示される。

【0098】当該プレイヤーのターンは、場（F）に出されたカード全てについて、攻撃、防御を選択しない限り、終了しないため、暗く表示されたカードが残っている間、自分のターンが継続していることになる。

【0099】また、図示された画面では、カーソルは、右端のカードを指定しており、画面の中央領域には、カーソルによって指定されたカードがメギラスライトと呼ばれるクリーチャーカードであり、当該メギラスライトは「かくとうじょう」のフィールドにおいて、900ポイントの攻撃能力指数を持ち、600ポイントの防御能力指数を有していることが分かる。

【0100】尚、カーソル自体は、プレイヤーのボタン操作に応じて、画面上を任意に移動できるから、図示された状態は、単に、当該プレイヤーがカーソルによって、右端のカードを確認している状態を示し、この状態では、前述したように、中央に配置された攻撃を指定したカードに対する相手カードを選択することができる。

【0101】更に、図示された状態では、当該プレイヤーのライフポイント（LP）が8000ポイントで、他方、相手側のライフポイント（LP）が7500ポイントである。

【0102】図22を参照して、図21を用いて説明した本発明の他の実施形態に係るゲームの各プレイヤーのターンを説明する。まず、図19と同様に、ステップS

c1では、場に配列されたカードの全てに対して、「攻撃」、或いは、「防御」の選択が行われたかどうか判定される。ステップSc1において、場の全てのカードに対して、「攻撃」、或いは、「防御」の選択が行われたことが判定されると、ステップSc2が実行される。ステップSc2では、デッキからカードが取り出され、場（F）並びにトラップカードゾーン（TP）に出されたカードが、手札が5枚になるまで補充される。

【0103】一方、ステップSc1において、場（F）の全てのカードに対して「攻撃」、「防御」が指定されていない状態では、ステップSc3が実行される。ステップSc3では、手札用の特定ゾーン（SP）から、場（F）及び/または、トラップカードゾーン（TP）に対して、手札が出される。手札を場（F）及び/または、トラップゾーン（TP）に出す代わりに、場（F）に出されたカードに対して「攻撃」または「防御」が選択されても良い。カードに対して、「攻撃」が選択された場合、後述する勝ち負け判定処理が行われる。

【0104】上記したステップSc3が終了すると、ステップSc1に戻り、前述した動作が繰返される。この動作をより具体的に説明すると、例えば、プレイヤーは、一枚のカード（ここでは、前カードXとする）を出した後、当該前カードXに対して「攻撃」、「防御」の指定を行うことなく、連続してもう一枚のカード（ここでは、後カードYとする）を出し、この時点で、改めて、前カードXに対して、「攻撃」、「防御」の指定を行うことができる。この例において、前カードXに対して「攻撃」が指定された場合、勝ち負け判定処理が行われる。この勝ち負け判定処理結果を参考にして、プレイヤーは後カードYに対する「攻撃」、「防御」の作戦を考えることができる。このように、ターンの途中において、あるカードに対して「攻撃」が指定され、他のカードに対して「攻撃」、「防御」が指定されない状態では、指定されない他のカードは、図21の相手側の場（F）のカードと同様に、暗い状態で表示される。

【0105】上記した実施の形態では、自分のターンが終わっていない状態では、他のカードを出すことができ、全てのカードに対して、「攻撃」、「防御」の指定をし終わると、自己のターンが終了する。即ち、暗い状態のカードが残っていれば、（即ち、攻撃、防御を指定していないカードが残っていれば）、自分のターンが終わらないため、他のカードを場Fに更に出すことができ、全部のカードについて攻撃、防御の指定が終った時点で、自分のターンが終了するので、全部のカードに対して攻撃、防御を指定する前に、作戦を練ることができる。

【0106】場Fに出された当該プレイヤーのカードの中に、「攻撃」を選択したカードが存在すると、図20に示した勝ち負け処理と実質的に同様にして実行される。

【0107】勝ち負け処理自体は、前述したように、図20と同様であるが、図20のステップSb5において、「防御」を指定しているカードが勝った場合、ステップSb6では、単に、ライフポイント(LP)をカードのライフポイントの差だけ差し引くだけでなく、「攻撃」を指定した負けたカードを「墓場」に捨て、画面上から消去しても良い。

【0108】上に述べた実施の形態では、市販されている携帯用ゲーム機を用いて、ゲームを行う場合について説明したが、本発明は、何等、これに限定されることなく、例えば、ゲームセンター等で、業務用に使

用されるゲーム機に、本発明に係る記憶媒体或いは記憶装置を組み込む場合にも、同様に適用できる。

【0109】

【発明の効果】以上述べたように、本発明では、複雑なルールのカードゲームを単純化することにより、普遍性を持たせ、この種カードゲームの普及を容易にするカードゲーム用プログラムを格納した記録媒体及びゲーム機が得られる。

【図面の簡単な説明】

【図1】Aは、本発明に係る携帯用ゲーム機を使用し、一人でゲームを楽しむ場合を示す図である。Bは、本発明に係る携帯用ゲーム機同士を通信ケーブルを介して接続し、接続されたプレイヤー間でゲームを楽しむ場合を示す図である。

【図2】本発明に係る記録媒体の構成を説明するための概念図である。

【図3】本発明において使用される携帯用ゲーム機を説明するためのブロック図である。

【図4】本発明に係るカードゲームで使用されるクリーチャーカード、及び、各クリーチャーカードの各フィールド毎の能力指数を示すリストである。

【図5】本発明に係るカードゲームにおいて使用される特有のフィールドカードの一例を示す図である。

【図6】本発明に係るカードゲーム特有の他のフィールドカードを示す図である。

【図7】本発明のカードゲームにおいて使用される後方支援カードの一例を示す図である。

【図8】本発明のカードゲームで使用されるクリーチャーカードの一枚が、携帯用ゲーム機の画面上に表示された場合を示す図である。

【図9】本発明のカードゲームで使用されるクリーチャー

カードの他の一枚が、携帯用ゲーム機の画面上に表示された場合を示す図である。

【図10】本発明に係るカードゲームを表示画面を使用して説明するための図であり、ここでは、カードゲームの準備段階で表示される画面を示している。

【図11】図10に示された段階で、特定の選択が行われた場合に表示される表示画面を示す図である。

【図12】図11に続いて表示される画面の一例を示す図である。

【図13】本発明に係るカードゲームの開始状態を説明するための図である。

【図14】本発明に係るカードゲームにおける図13の次の段階を説明するための図である。

【図15】図14の段階において、攻撃が指定された場合を説明するための図である。

【図16】図14の段階において、防御が指定された場合を説明するための図である。

【図17】本発明に係るカードゲームにおける戦闘状態を説明するための図である。

【図18】本発明に係るカードゲームの動作手順を説明するためのフローチャートである。

【図19】図18に示された戦闘状態における動作手順を説明するためのフローチャートである。

【図20】図18に示された勝ち負け処理における処理手順を説明するためのフローチャートである。

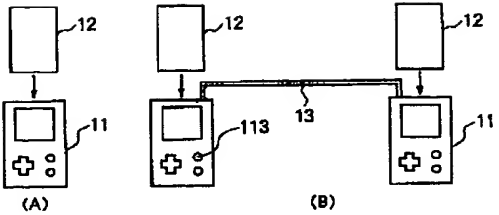
【図21】本発明の他の実施の形態に係るゲーム装置を説明するための表示画面である。

【図22】図21に示されたゲーム装置における動作の一部を説明するためのフローチャートである。

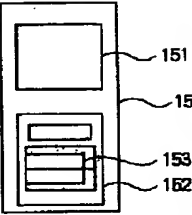
【符号の説明】

11	携帯用ゲーム機
12	カセット
13	通信ケーブル
15	記録媒体
151	命令領域
152	データ領域
21	液晶パネル
22	操作パネル
23	CPU本体
26	CPUコア
28	RAM
30	ROM

【図1】



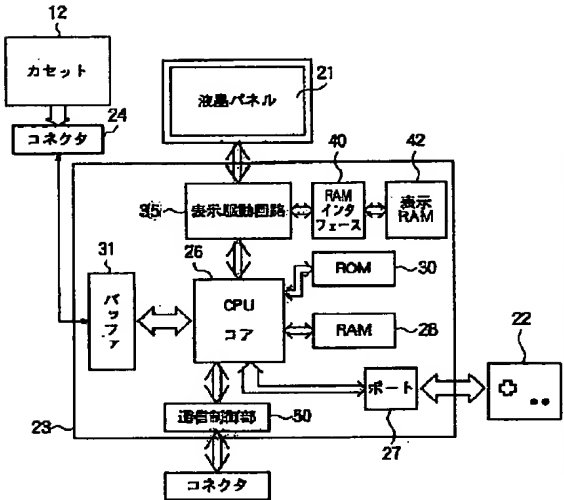
【図2】



【図8】



【図3】



【図9】



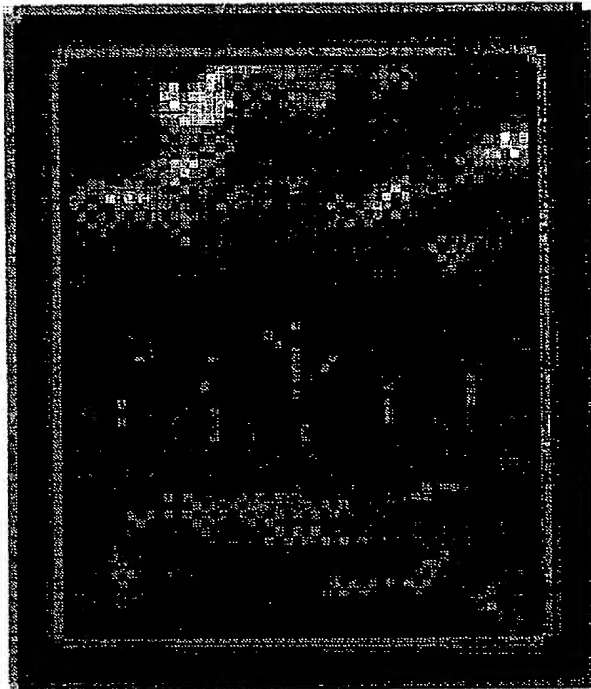
【図4】

ノーマル		山		山		山		山		山		山		山		山	
モード	ファイル	攻撃	防御	攻撃	防御	攻撃	防御	攻撃	防御	攻撃	防御	攻撃	防御	攻撃	防御	攻撃	防御
X00	m000	3000	2750	3300	2750	3300	2750	3300	2750	3300	2750	3300	2750	3300	2750	3300	2750
A01	m001	500	2000	650	2200	720	1800	720	1800	800	2000	880	2200	950	2200	1000	2200
A02	m002	1200	1000	1580	1300	1320	1100	1080	800	1350	1800	1080	800	1320	770	1200	700
A03	m003	1200	700	1320	770	1320	770	1350	810	1250	700	1080	800	1320	770	1200	700
A04	m004	1200	500	1000	500	800	450	600	450	900	450	900	450	900	450	1800	650
A05	m005	1200	1400	1300	1400	1300	1400	1170	1250	1170	1250	1170	1250	1170	1250	1800	1820
A06	m006	1400	1200	1340	1320	1340	1320	1520	1550	1540	1320	1540	1320	1540	1320	1400	1200
A07	m007	800	800	1040	780	720	540	720	540	880	660	720	540	880	660	420	420
A08	m008	500	500	500	220	650	260	500	200	350	140	630	280	350	140	630	280
A09	m009	1500	800	1550	800	1550	880	1950	1040	1650	880	1550	880	1550	880	1500	800
B00	m010	1750	2030	1825	2235	2275	2585	1875	1827	1825	2235	2235	1825	1421	1735	2030	1500
B01	m011	1800	1800	1800	1500	1900	1850	1820	1350	2340	1950	1820	1350	1820	1350	1800	1500
B02	m012	1700	1400	1350	1940	1200	1400	1550	1820	1200	1400	1550	1820	1200	1400	1550	1820
B03	m013	1800	1800	1800	1800	1800	1800	1800	1800	1800	1800	1800	1800	1800	1800	1800	1800
...		
H07	m077	1700	1200	1700	1320	1870	1250	1330	1053	1455	1530	1033	1700	1150	1150	1150	1150
H08	m078	1800	1150	1150	1150	2340	2600	1820	1800	2200	1800	1250	1400	1800	2000	2000	2000
H09	m079	1800	800	1650	880	1950	1040	1350	720	1650	880	1950	880	1650	880	1650	880
I00	m080	1600	1200	1760	1320	2080	1580	1440	1050	2540	2200	2540	2200	2540	2200	2000	2000
I01	m081	2400	2000	2640	2200	3400	2000	3120	2500	2540	2200	2540	2200	2540	2200	2000	2000
I02	m082	920	1830	920	1930	828	1737	828	1737	828	1737	828	1737	828	1737	1200	2300
I03	m083	1380	1930	1360	1930	1242	1737	1242	1737	1242	1737	1242	1737	1242	1737	1800	2500
I04	m084	2000	1530	2000	1530	1800	1377	1800	1377	1800	1377	1800	1377	1800	1377	2500	2500
I05	m085	1520	1530	1360	1930	1242	1737	1242	1737	1242	1737	1242	1737	1242	1737	1800	2000
I06	m086	1810	1450	1810	1450	1448	1314	1448	1814	1314	1448	1314	1448	1314	1448	2100	1800
I07	m087	1150	2130	1150	2150	1035	1625	1035	1625	1035	1625	1035	1625	1035	1625	1500	2500
I08	m088	1000	2000	1000	2000	900	1600	900	1600	900	1600	900	1600	900	1600	1000	2000
I09	m089	1800	2000	1800	2000	1880	2200	1880	2200	1880	2200	1880	2200	1880	2200	1250	1400
J00	m090	1300	1500	1690	2015	1300	1550	1800	1550	1430	1705	910	1085	1300	1550	1550	1550
J01	m091	2000	1700	2000	2210	2200	1870	1800	1830	2600	2210	1800	1530	2000	1700	1700	1700

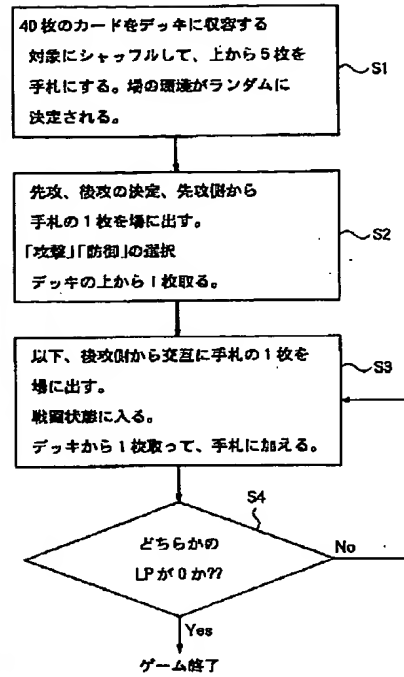
(15)

特開2000-157744

【図5】



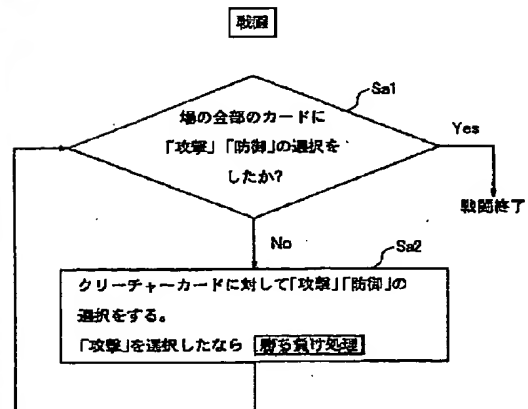
【図18】



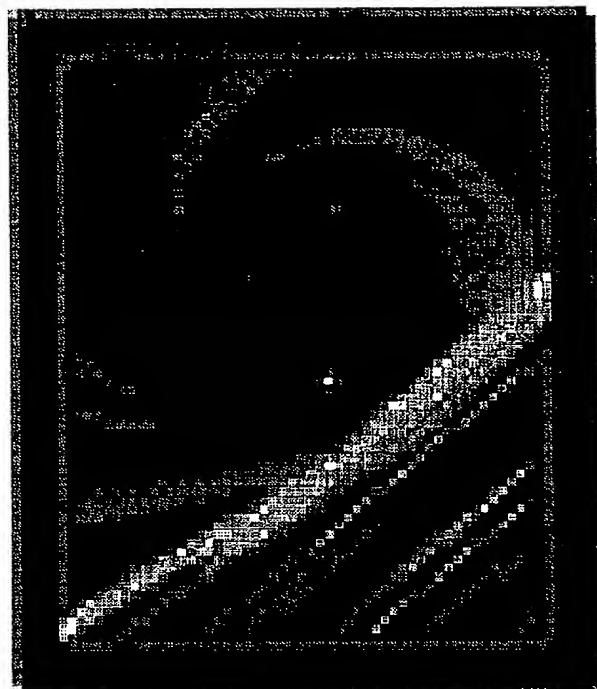
【図6】



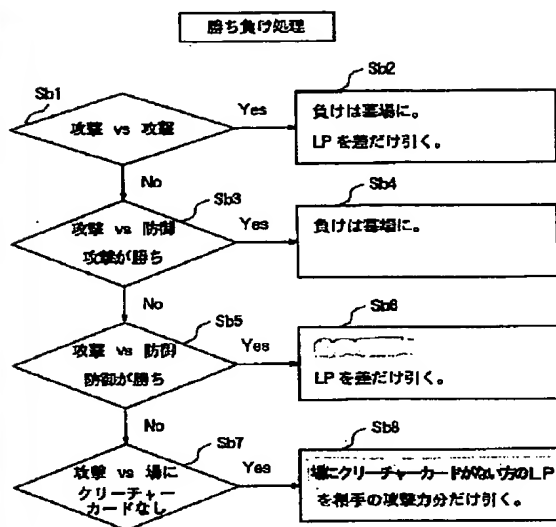
【図19】



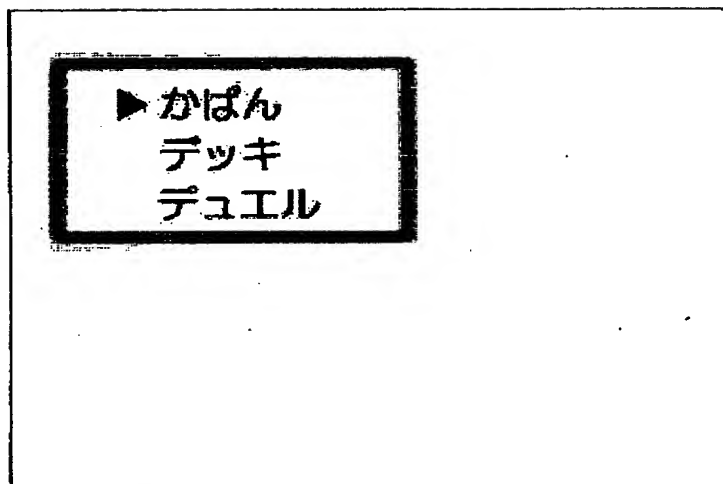
【図7】



【図20】



【図10】



【図11】

かばん	1 / 70
▶ 1	-----
2	-----
3	-----
4	-----
5	-----
ディテイル デッキにくわせる	

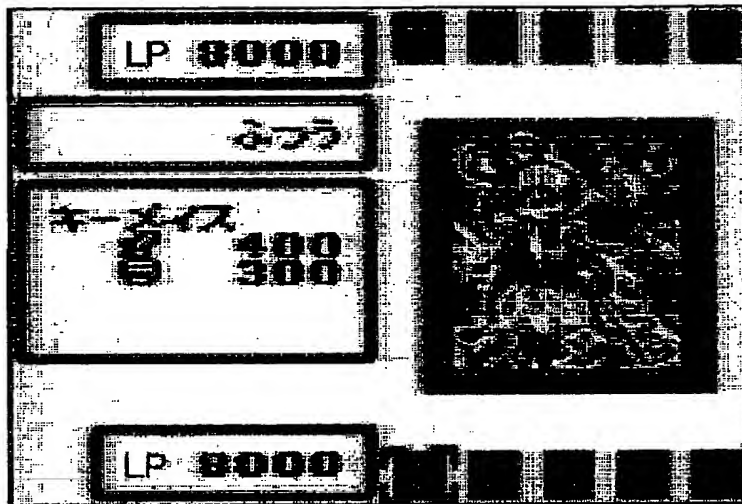
【図12】

デッキ	1 / 8
▶ 210	スティング
161	マグネッツ2こ
192	キーメイス
192	キーメイス
144	かぜのばんにん
ディテイル デッキからはなす	

(18)

特開2000-157744

【図13】



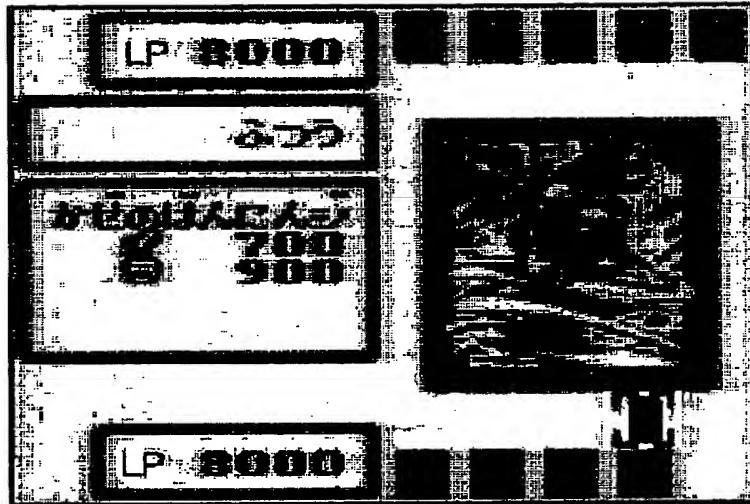
【図14】



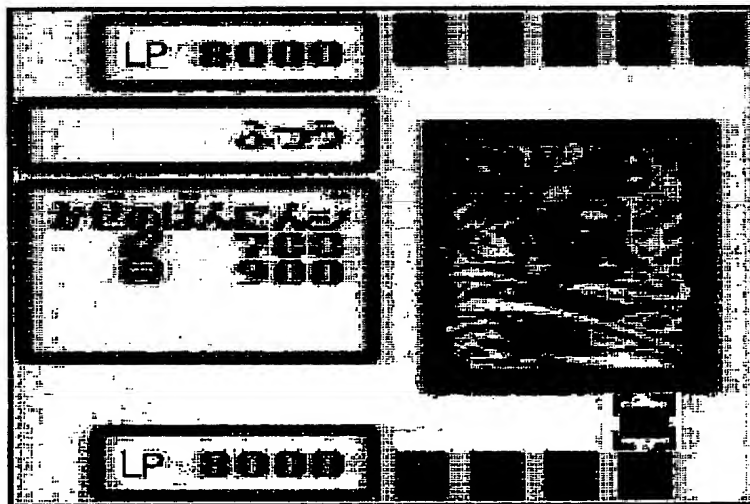
(19)

特開2000-157744

【図15】



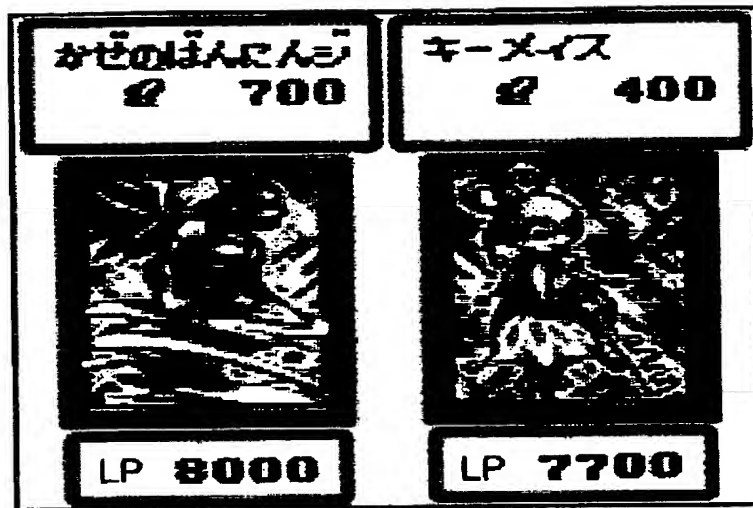
【図16】



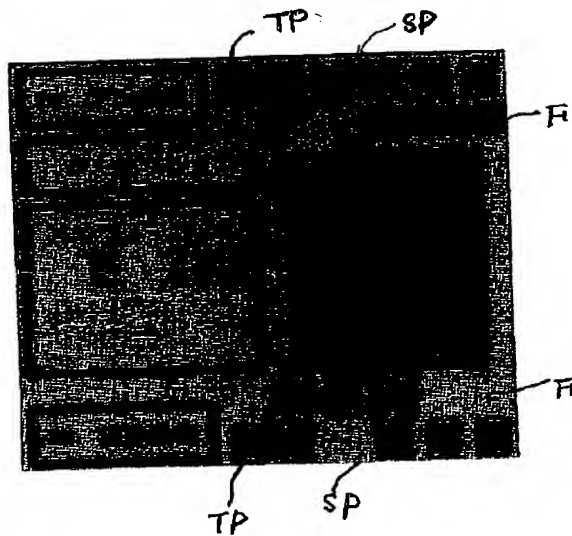
(20)

特開2000-157744

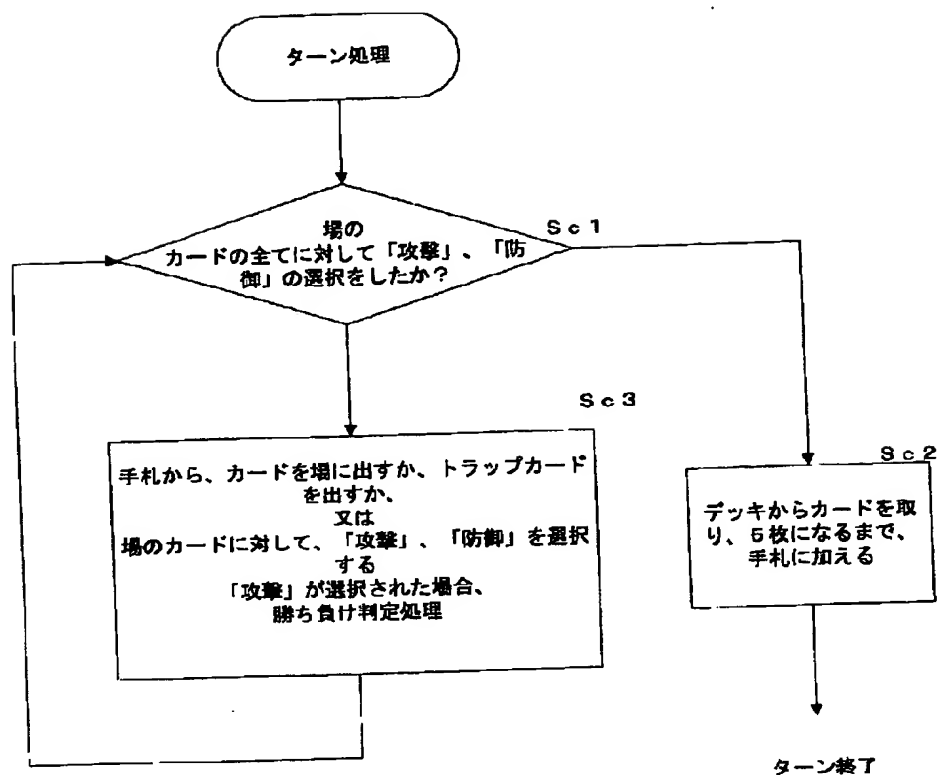
【図17】



【図21】



【図22】



【手続補正書】

【提出日】平成11年12月27日(1999. 12. 27)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】 プレイヤーと対戦相手とが、それぞれ定められた能力を備えたカードを画面上に出し合って競技するカードゲームに使用するプログラムを格納し、コンピュータにより読み取り可能な記録媒体において、単一の画面上に当該プレイヤーのカードを裏返しにして配置した後、当該プレイヤーのカードのみを表にして確認する段階を有し、互いに異なる複数の競技環境を設定すると共に、前記各カードに対して、前記各競技環境に応じて変化する能力をあらわす能力指数を環境能力指数データとして格納しておき、前記プログラムは、選択された前記競技環境のもとで、前記環境能力指数データを参照

して、前記カードゲームを前記コンピュータ上で実行する段階とを有し、これによって、前記カードゲームを前記画面上で競技できることを特徴とする記録媒体。

【請求項2】 請求項1において、前記プレイヤーにおいて使用される各カードは、攻撃側或いは防御側のいずれかとして使用され、前記プログラムは、各カードが前記攻撃側として使用される場合と、前記防御側として使用される場合とを判別、認識できるように、構成されていることを特徴とする記録媒体。

【請求項3】 請求項2において、前記攻撃側で 사용되는場合と、前記防御側で 사용되는場合とにおいて、前記各カードの前記環境能力指数データが異なるように、設定されており、前記プログラムは、前記攻撃側と前記防御側で 사용되는場合における前記環境能力指数データに基づいて前記カードゲームを実行するように、構成されていることを特徴とする記録媒体。

【請求項4】 請求項1乃至3のいずれかにおいて、前記プログラムは、前記カードのうち、特定のカードの組合せによって、当該特定カードとは異なる新たなカード

を生成する処理を行うことを特徴とする記録媒体。

【請求項 5】 請求項 1 乃至 4 のいずれかにおいて、前記カードのうち予め定められたカードに対して、互いに出し合った前記カードに対して予め定められた作用を与えておき、前記プログラムは、当該予め定められたカードの出現の際、前記予め定められた作用を実行する処理を行うことを特徴とする記録媒体。

【請求項 6】 請求項 5 において、前記予め定められたカードに対して、前記予め定められた作用として、相手側からの攻撃／防御の一時的禁止機能を与えておき、前記プログラムは、当該予め定められたカードの出現の際、前記一時的禁止機能を実行する処理を行うことを特徴とする記録媒体。

【請求項 7】 請求項 1 乃至 6 のいずれかにおいて、前記カードには、競技環境を変化させるためのカードが含まれていることを特徴とする記録媒体。

【請求項 8】 請求項 2 において、前記プログラムは、前記攻撃側と前記防御側をプレイヤーによって指定できるように構成され、当該攻撃側と防御側とを表示させる表示機能を備えていることを特徴とする記録媒体。

【請求項 9】 請求項 8 において、前記攻撃側のときと前記防御側のときとは、前記カードの表示態様が異なっていることを特徴とする記録媒体。

【請求項 10】 請求項 3 乃至 9 のいずれかにおいて、前記プログラムは、前記攻撃側において、相手側のどのカードを攻撃するかを選択できるように、作成されていることを特徴とする記録媒体。

【請求項 11】 請求項 3 乃至 10 のいずれかにおいて、前記プログラムは、戦闘の際、攻撃／防御との組み合わせに応じた異なる処理ルーチンを有していることを特徴とする記録媒体。

【請求項 12】 プレイヤーと対戦相手とが、それぞれ定められた能力を備えたカードを画面上に出し合って競技するカードゲームを実行するゲーム装置において、単一の画面上に当該プレイヤーのカードを裏返しにして配置した後、当該プレイヤーのカードのみを表にして確認する一方、互いに異なる競技環境を設定すると共に、前記各カードに対して、前記各競技環境に応じて変化する能力をあらわす能力指数を環境能力指数データとして格納しておき、前記環境能力指数データを参照して、選択された競技環境のもとで、前記カードゲームを実行する実行手段と、当該プログラムの実行内容を画像表示する表示手段と、表示された画像に基き、前記カードゲームに必要なコマンド及びデータを入力する入力手段とを有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 13】 請求項 12 において、前記環境能力指数は、攻撃側になった場合と、防御側になった場合とでは変化し、前記プログラムは、変化した能力指数に基いて、前記カードゲームを実行することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 14】 請求項 13 において、前記実行手段は、前記攻撃側及び前記防御側に対して、前記互いに異なる競技環境から選ばれた競技環境を設定し、当該設定され競技環境の下で、前記カードゲームを実行することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 15】 請求項 12 乃至 14 のいずれかにおいて、前記プログラムは、前記カードの特定の組み合わせに対して、組み合わせを構成するカードとは異なる新たなカードを生成する動作を行うことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 16】 プレイヤーと対戦相手とが、それぞれ定められた能力及び属性を備えたカードを画面上の手札領域から所定の場に出し合って競技するカードゲームを行うゲーム装置において、単一の画面上に当該プレイヤーのカードを裏返しにして配置した後、当該プレイヤーのカードのみを表にして確認するように構成される一方、前記各プレイヤーの各ターンで複数枚のカードを前記場に出すことを許容するように構成されると共に、互いに異なる競技環境を設定して、前記各カードに対して、前記各競技環境に応じて変化する能力をあらわす能力指数を環境能力指数データとして格納する格納手段と、前記各ターンで前記場に出された前記環境能力指数データを参照して、選択された競技環境のもとで、前記カードゲームを実行する実行手段と、実行内容を画像表示する表示手段と、表示された画像に基き、前記カードゲームに必要なコマンド及びデータを入力する入力手段とを有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 17】 請求項 16 において、前記能力指数は、攻撃側になった場合と、防御側になった場合とで変化し、前記実行手段は、前記変化した能力指数に基いて、前記カードゲームを実行することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 18】 請求項 16 において、前記実行手段は、前記攻撃側及び前記防御側に対して、前記互いに異なる競技環境から選ばれた競技環境を設定し、当該設定され競技環境の下で、前記カードゲームを実行することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 19】 請求項 16 乃至 18 のいずれかにおいて、前記カードのうち予め定められたカードに対して、互いに出し合った前記カードに対して予め定められた作用を与えておき、前記実行手段は、当該予め定められたカードの出現の際、前記予め定められた作用を実行する処理を行うことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 20】 請求項 19 において、前記予め定められたカードに対して、前記予め定められた作用として、相手側からの攻撃／防御の一時的禁止機能を与えておき、前記実行手段は、当該予め定められたカードの出現の際、前記一時的禁止機能を実行する処理を行うことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 21】 請求項 20 において、予め定められた

カードを配置するトラップカードゾーンが、前記手札を配置する特定ゾーン及び場のほかに設けられていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項22】 プレイヤーと対戦相手とが、それぞれ定められた能力及び属性を備えたカードを画面上の場に出し合って競技するカードゲームを表示部に表示しながらプレイする画像表示装置において、単一の画面上に当該プレイヤーのカードを裏返しにして配置した後、当該プレイヤーのカードのみを表にして確認できるように、表示を行う一方、前記各プレイヤーの各ターンで複数枚のカードを前記場に出すことを許容するように構成され、互いに異なる競技環境を設定して、前記各カードに対して、前記各競技環境に応じて変化する能力をあらわす能力指数を環境能力指数データとして格納する格納手段と、前記各ターンで前記場に出された前記環境能力指数データを参照して、選択された競技環境のもとで、前記カードゲームを実行する実行手段と、実行内容を画像表示する表示手段と、表示された画像に基き、前記カードゲームに必要なコマンド及びデータを入力する入力手段とを備え、前記表示部には、前記各プレイヤーの手札を配置する特定ゾーン、前記場のほかに、前記場に配置されたカードに対して、予め定められた作用をもたらすカードを配置するためのトラップカードゾーンが表示されることを特徴とする画像表示装置。

【請求項23】 請求項1乃至11のいずれかにおいて、前記プログラムは、選択された前記競技環境のもとで、前記環境能力指数データを参照すると共に、当該プレイヤーの攻撃又は防御を視覚的に区別して表示し、該プレイヤーと対戦相手の間において、攻撃対防御だけでなく、攻撃対攻撃をも選択、指定することができ、指定された状態に応じてカードの勝ち負けを判定する勝ち負け判定処理アルゴリズムにしたがって、前記カードゲームを前記コンピュータ上で実行するように、構成されていることを特徴とする記録媒体。

【請求項24】 プレイヤーが、対戦相手とそれぞれ定められた能力を備えたカードを出し合い、攻撃、防御を行うことによって競技するゲームに使用される記憶装置において、互いに異なる競技環境が設定されており、前記各カードに対して、前記各競技環境に応じて変化する能力をあらわす能力指数を環境能力指数データとして格納された格納領域を備える一方、選択された前記競技環境のもとで、前記環境能力指数データを参照すると共に、前記プレイヤーの攻撃又は防御を視覚的に区別できるように表示し、攻撃対防御だけでなく、攻撃対攻撃の際にも、勝ち負けを判定する勝ち負け判定処理アルゴリズムにしたがって、前記カードゲームを前記コンピュータ上で実行するプログラムを格納していることを特徴とする記憶装置。

【請求項25】 請求項24において、前記格納領域は、前記各カードが攻撃側と防御側として使用される場

合における前記環境能力指数を、前記各カード毎に、攻撃環境指数データ及び防御環境指数データとして、前記各競技環境毎にそれぞれ格納していることを特徴とする記憶装置。

【請求項26】 請求項24または25において、前記各カードに対応した前記攻撃及び防御環境能力指数データは、互いに異なっていることを特徴とする記憶装置。

【請求項27】 請求項24乃至26のいずれかにおいて、更に、前記カードの特定の組合せに対して生成される新たなカードの環境能力指数データが前記格納領域に格納されていることを特徴とする記憶装置。

【請求項28】 請求項24乃至27のいずれかにおいて、前記格納領域に記憶された前記各カードの環境能力指数データとを参照して、前記ゲームを行うプログラムを格納するプログラム格納領域を備えていることを特徴とする記憶装置。

【請求項29】 請求項12乃至21のいずれかにおいて、前記環境能力指数データを参照して、選択された競技環境のもとで、前記環境能力指数データを参照すると共に、前記プレイヤーの攻撃又は防御を視覚的に区別して表示し、攻撃対防御だけでなく、攻撃対攻撃の際にも、勝ち負けを判定する勝ち負け判定処理アルゴリズムにしたがって、前記カードゲームを行うためのプログラムを実行する実行手段と、当該プログラムの実行内容を画像表示する表示手段と、表示された画像に基き、前記カードゲームに必要なコマンド及びデータを入力する入力手段とを有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項30】 請求項12乃至21のいずれかにおいて、前記環境能力指数データを参照して、選択された競技環境のもとで、前記環境能力指数データを参照すると共に、攻撃対防御だけでなく、攻撃対攻撃の際にも、勝ち負けを判定する勝ち負け判定処理アルゴリズムにしたがって、前記カードゲームを実行する実行手段と、前記プレイヤーの攻撃又は防御を視覚的に区別してカードを表示すると共に、前記カードゲームの実行内容を画像表示する表示手段と、表示された画像に基き、前記カードゲームに必要なコマンド及びデータを入力する入力手段とを有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項31】 請求項12乃至21のいずれかにおいて、前記各プレイヤーの各ターンで複数枚のカードを前記場に出すことを許容するように構成されると共に、互いに異なる競技環境を設定して、前記各カードに対して、前記各競技環境に応じて変化する能力をあらわす能力指数を環境能力指数データとして格納する格納手段と、前記各ターンで前記場に出された前記環境能力指数データを参照して、選択された競技環境のもとで、前記環境能力指数データを参照すると共に、攻撃対防御だけでなく、攻撃対攻撃の際にも、勝ち負けを判定する勝ち負け判定処理アルゴリズムにしたがって、前記カードゲームを実行する実行手段と、前記プレイヤーの攻撃又は

防御を視覚的に区別してカードを表示すると共に、前記カードゲームの実行内容を画像表示する表示手段と、表示された画像に基き、前記カードゲームに必要なコマンド及びデータを入力する入力手段とを有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項32】 請求項1乃至11のいずれかにおいて、前記プログラムは、前記プレイヤーの攻撃又は防御を視覚的に区別して表示し、前記プレイヤー及び対戦相手とが、攻撃対防御だけでなく、攻撃対攻撃をも指定できるように構成されており、指定された攻撃対防御、攻撃対攻撃に応じて、勝ち負けを判定する勝ち負け判定処理アルゴリズムにしたがって、前記カードゲームを前記コンピュータ上で実行するように、各プレイヤーが各ターンにおいて、複数枚のカードを場に出せるように構成されていることを特徴とする記録媒体。

【請求項33】 請求項22において、前記各プレイヤーの各ターンで複数枚のカードを前記場に出すことを許容するように構成されると共に、互いに異なる競技環境

を設定して、前記各カードに対して、前記各競技環境に応じて変化する能力をあらわす能力指数を環境能力指数データとして格納する格納手段と、前記各ターンで前記場に出された前記環境能力指数データを参照して、選択された競技環境のもとで、前記環境能力指数データを参照すると共に、攻撃対防御だけでなく、攻撃対攻撃の際にも、勝ち負けを判定する勝ち負け判定処理アルゴリズムにしたがって、前記カードゲームを実行する実行手段と、前記プレイヤーの攻撃又は防御を視覚的に区別してカードを表示すると共に、前記カードゲームの実行内容を画像表示する表示手段と、表示された画像に基き、前記カードゲームに必要なコマンド及びデータを入力する入力手段とを備え、前記表示部には、前記各プレイヤーの手札を配置する特定ゾーン、前記場のほかに、前記場に配置されたカードに対して、予め定められた作用をもたらすカードを配置するためのトラップカードゾーンが表示されることを特徴とする画像表示装置。